Ett Äventyr till Trudvang

Vårkristallen



MEDUSA GAMES

Vårkristallen



Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

KONSTRUKTION
Franz Ung

ILLUSTRATIONER
Taurrohir Orion Tirandraug

GRAFISK FORM
Jörgen Karlsson

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas sv spelledaren.



Förord

Det här är den första delen i en äventyrsserie vid namn "De fyra årstiderna". Det är tänkt att det ska komma ett äventyr för varje årstid och att äventyrets tema och innehåll ska anspela på känslan som årstiden ger en. När jag då skulle börja skriva ett äventyr av temat våren så föll det sig naturligt att äventyret skulle innehålla den lustfyllda kärlek och begär som för det mesta infinner sig hos människor när våren tågar in i våra liv. Samtidigt ville jag att äventyret skulle innehålla den där sällsamma sagokänslan man får när man för första gången på året kliver in i en vacker skog under en av de där varmaste vårdagarna då man fylls av inspiration och en nyväckt lust att upptäcka naturens skönhet och mysterier.

Jag hoppas att jag lyckats bra med att förmedla dessa känslor i äventyret ni håller i er hand och att ni har roligt när ni spelar det.

Franz Ung, april 2007

Tips till spelledaren

Detta äventyr är tänkt att spelas väldigt fritt. Det är meningen att spelarna ska ta initiativ till att hitta lösningar på problemen och äventyret kan därför gå i en för spelledaren oförutsedd riktning. Det är därför viktigt att du som spelledare noggrant läser igenom äventyret samt är beredd att improvisera fram lösningar och tillvägagångssätt när det behövs.

Äventyrets handling tar sin plats i Ejland, närmare bestämt söder om skogen Vargvessla. Det är därför en fördel om spelledaren har tillgång till modulen Osthem. Skulle denna modul inte vara inskaffbar går nog äventyret utmärkt att spela ändå och om det inte passar eran spelgrupp att förlägga äventyret just på denna plats går det utmärkt att ändra platsen till en annan.

Trots att detta äventyr till stor del utspelar sig i den otämjda vildmarken innehåller det även en hel del intriger och klurigheter. Därför blir äventyret bäst om du som spelledare anstränger dig för att gestalta alla spelledarpersoner levande.

Då varelsen Skogsrå förekommer i äventyret är det en fördel om spelledaren har tillgång till modulen Jorges Bestiarium där utförlig information om detta väsen finns att hämta.

Det är i stort sett omöjligt att hitta en balans i fiendernas värden som passar alla spelgrupper. Därför är det viktigt att du som spelledare modifierar fiendernas värden efter vad som passar din spelgrupp. Är gruppens rollpersoner svaga nybörjare gör spelledaren klokast i att minska antalets fiender och dess värden och är spelarna erfarna hjältar bör fiendernas antal och värden istället höjas.



Bakgrund

Ett av Trudvangs mest mytomspunna och fruktade väsen är skogsrået. Folk drabbas av en sällsam skräck när de hör om de fruktansvärda öden som drabbat de olyckliga satar som blivit offer för detta skogsväsens förbannelser. Att sägnerna om skogsrået fyller Trudvangs invånare som en sådan särskild skräck beror främst på att faran med att möta ett skogsrå inte handlar om den rent fysiska kraftmätningen utan istället på att inte låta sig förbindas av djuriskt begär till den ondsinta besten.

Skogsrån är väldigt sällsynta i Trudvang men en plats som fått oturen att drabbas av dess närvaro är en liten plats väster om skogen Vargvessla i Ejland. Platsen styrs av Ulve Svärdshjalt, en klanhövding av lägre ätt. Ulve har fem söner men inga döttrar. En dag trädde dock ett skogsrå fram ur



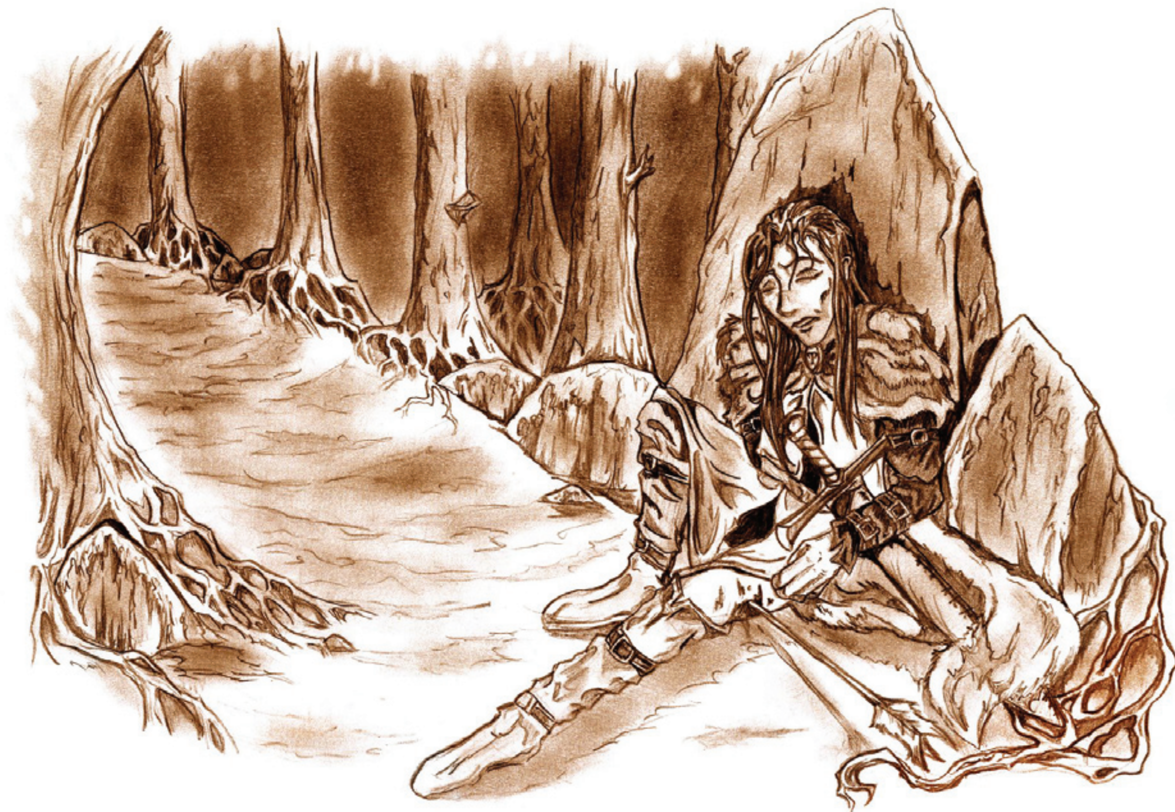
vargvesslas snåriga dungar och förtrollade Ulve så att han trodde att hon var hans dotter.

Skogsrået kan som de flesta lärda vet bara föröka sig genom att para sig med en människa och hon ansåg att det bästa sättet att få en god avkomma var att se till att hon fick idka samlag med en stark och vital karl av god ätt. Hon övertalade därför Ulve att äkta henne till den person som kunde hitta Vårkristallen, en sällsynt blomma som börjar blomma den dag då vårsolens strålar lyser på dess knopp och slutar blomma bara några veckor senare. Anledningen till att skogsrået vill ha just Vårkristallen är att blomman om man tillagar och intar den strax innan parningen garanterar en god avkomma. Ulve, förtrollad som han var, lät kalla tre unga män till sitt gods, Hjalmar Vindsporre, Seig Hökklinga och Borse Stålheim. Alla dessa tre män var av god ätt och alla blev de lika förtrollade av skogsråets svartkonster som Ulve. De begav sig därför ut mot Vargvessla där Vårkristallen sägs finnas för att bringa den åt det onda skogsrået…

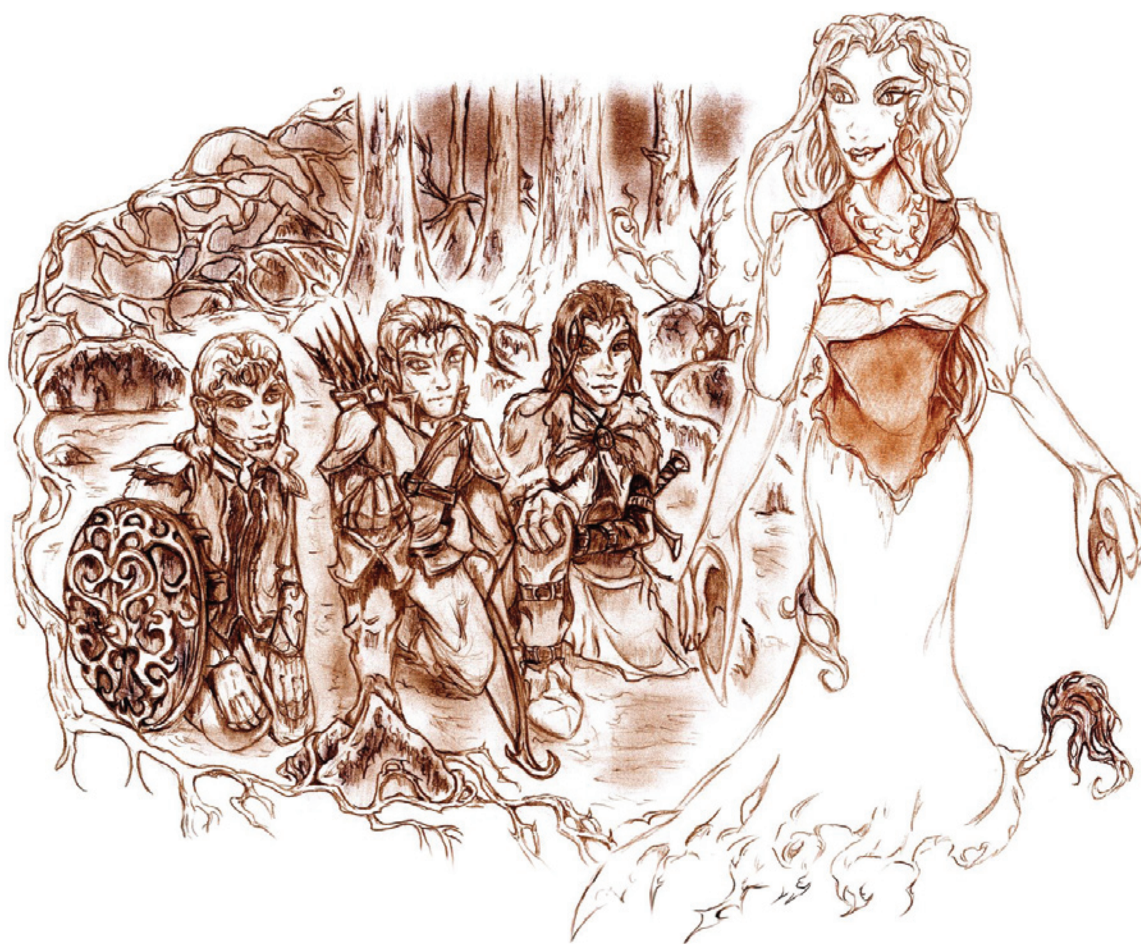
Rollpersonernas inblandning

Detta äventyr tar sin början när rollpersonerna av en eller annan anledning (SL avgör vilken) är på vandring längs den lilla landsväg som slingrar sig utmed Vargvesslas västra sida. De befinner sig några kilometer från den lilla byn Mossboda där de fått en god natts sömn i en av bybornas vedbod (Mossboda har inget värdshus). Efter en stunds promenerande ser de en ung man sitta vid vägkanten. Han stönar och slokar med huvudet och verkar sårad. En närmare titt på mannen visar att en pil genomborrat hans vänstra lår. Mannen, som verkar vara en hederlig karl tittar bedjande på rollpersonerna och ber om hjälp vilket rollpersonerna förmodligen ger honom. Väljer rollpersonerna att inte hjälpa honom slutar äventyret här och spelledaren kan ägna resten av kvällen åt att leta efter en mer äventyrlig spelgrupp.

Om det finns någon läkekunnig rollperson i gruppen kan de hjälpa den sårade mannen redan på plats, annars får de föra honom till Mossboda där någon läkekunnig bybo kan sköta om såret. När såret är förbundet presenterar sig mannen som Hjalmar Vindsporre. Han berättat att han blev skjuten när han var ute och letade efter den sällsynta blomman Vårkristallen som han skulle skänka åt sin älskade fästmö. Han berättar att hans vackra fästmö bestämt sig för att gifta sig med den modiga man som bringar henne Vårkristallen och att hans rival, den vederstygglige Seig







Hökklinga sköt honom när han skulle träda in i skogen. Hjalmar överdriver historien och får det att verka som om han och Ulves "dotter" redan är djupt förälskade i varandra. De andra friarna som letar efter Vårkristallen är barbariska vildar som vill våldföra sig på hans älskade om de fick chansen. Han är hennes enda hopp.

Detta är ju inte sant, men då Hjalmar är förtrollad upplever han det som så. En märklig sak som rollpersonerna kanske inte tänker på är att han aldrig nämner sin tilltänkta fästmö vid namn. Detta för att hon inte har något namn och att Hjalmar när han är under förtrollningen väljer att inte tänka på det. Skulle rollpersonerna fråga vad den tilltänkta fästmön heter blir Hjalmar lite nervös och byter samtalsämne. Hur som helst så förklarar han för rollpersonerna att han nu när han är sårad är oförmögen att fortsätta leta efter Vårkristallen och ber rollpersonerna att leta i hans ställe. Under tiden kommer Hjalmar att befinna sig i Mossboda men lovar att sluta upp med rollpersonerna så fort benet blivit bättre.

Om rollpersonerna hittar Vårkristallen och överlämnar den till Hjalmar lovar Hjalmar att belöna rollpersonerna med 15 silverstycken var. Förhoppningsvis tackar rollpersonerna ja, annars slutar äventyret här. Hjalmar överlämnar sedan en karta till rollpersonerna där han markerat ungefär var Vårkristallen kan tänkas växa. Skulle rollpersonerna ha dåligt med utrustning lånar Hjalmar gärna ut den utrustning han själv bär på sig. Rollpersonerna behöver den ju mer än han.

Hinder

Trots äventyrets ringa storlek finns det många faror som väntar rollpersonerna. Under deras sökande efter Vårkristallen så utgör självklart de två andra friarna, Seig Hökklinga och Borse Stålheim ett reellt hot. De undrar naturligtvis vad rollpersonerna gör snokandes i skogen och det tar inte lång tid innan de begriper att rollpersonerna hjälper Hjalmar att hitta den eftertraktade blomman. De kommer då att göra allt som står i dess makt för att röja rollpersonerna ur vägen. Hur de gör detta är upp till spelledaren att bestämma. Kanske de satsar på att försöka bringa rollpersonerna om livet med en frontalattack. Eller så kanske de tillverkar djävulska fällor som de sedan place-



rar i skogen. Om rollpersonerna verkar vara duktiga på att strida kanske de hyr en grupp hirdvakter och betalar dom för att göra slarvsylta av våra tappra äventyrare. I värsta fall kanske de två friarna rent av sluter sig samman och gör gemensam sak mot rollpersonerna.

Ett annat hinder är att det onda skogsrået har förtrollat 10 bastanta gråtroll varav tre befinner sig i området runt Ulves gård för att beskydda henne och sju finns ute i området runt Vargvessla för att hålla ett öga på området. Skulle skågsrået få reda på att rollpersonerna lägger näsan i blöt, eller om hon rentav får reda på att de börjat misstänka att hon inte är en vanlig människa kommer hon naturligtvis att beordra trollen att göra livet surt för rollpersonerna. Beroende på hur farliga hon anser rollpersonerna vara desto aggressivare beordrar hon trollen att vara. Skulle skogsrået bara bedöma rollpersonerna som en grupp nyfikna inkräktare låter hon trollen hålla sig på avstånd och i lönndom iaktta rollpersonernas förehavanden. Skulle hon istället se rollpersonerna som ett farligt hot beordrar hon trollen att göra en dödlig frontalattack.

Bortsett från de förtrollade friarna och trollen finns naturligtvis även en hel del naturliga fiender i Vargvessla. Det kan röra sig om en flock utsvultna vargar, en ilsken björn eller en grupp ursinniga vildsvin. Det är upp till spelledaren att avgöra vilka djur som ska göra livet surt för rollpersonerna och i vilken skala.

Ett betydligt farligare och mer komplicerat hinder kan uppstå ifall att rollpersonerna under äventyrets gång träffar skogsrået. Skogsrået kan då förtrolla en av rollpersonerna och övertala denne att förråda och till och med döda sina kamrater. Kanske de andra rollpersonerna inte vet att deras vän blivit förtrollad och godtroget låter sig luras med till en avlägsen plats där den förtrollade plötsligt går till anfall. Eller så kanske den förtrollade rollpersonen i lönndom försöker bringa sina kamrater om livet, exempelvis genom att förgifta dom eller skära halsen av dom i sömnen. Det finns naturligtvis många fler sätt att gestalta förtrollningen på och det är upp till spelledaren samt spelaren vars rollperson är förtrollad att bestämma ett sätt som passar dom.





Platser

Området som detta äventyr utspelar sig i är inte så stort. Dock kan ett antal platser i området vara av intresse för spelledaren och rollpersonerna och dessa platser presenteras nedan:

1. Ulves gård

Då Ulve är klanhövding i detta område har han en gård som i jämförelse med traktens andra är av imponerande storlek. Här finns boskap, tjänstefolk, hästar och släkten Ulves hus. Det är även här som det lömska skogsrået håller till. Hon ser till att vara beskyddad av Ulves män och det finns även tre gråtroll som i hemlighet stryker omkring runt gården. Om rollpersonerna visar sig vänligt sinnade kan Ulve bjuda på husrum och proviant.

2. Mossboda

Mossboda är en mycket liten by som består av endast sex hus. Invånarna i byn försörjer sig på jakt, fiske och jordbruk. Det finns inget värdshus i byn men byborna är vänligt sinnade och kan om rollpersonerna visar sig vänligt sinnade erbjuda en vebod eller ett höloft att sova i. Byn är även ett bra ställe att få information ifrån. Rollpersonerna kan bland annat få reda på ungefär var Vårkristallen finns att hitta, att det lär finnas en grupp illvilliga troll i faggorna och att de är helt säkra på att Ulve inte har någon dotter.

3. Vårkristallen

I denna lilla vackra glänta i skogen finns blomman Vårkristallen att finna. Blomman är cirka tre decimeter hög, har röda blad som lyser likt guld i solen och är mycket vacker att titta på. Det finns bara en blomma i gläntan och om man ska plocka den måste man ta upp den med rötterna samlad i en jordhög, sliter man av den från rötterna dör den inom tre timmar (detta vet den rollperson som har minst 5 i färdigheten Botanik).

Tillvägagångssätt och slut

Detta äventyr går lika mycket (om inte mer) ut på att avslöja skogsråets egentliga natur som att bringa Vårkristallen till Hjalmar. Äventyret blir dock mest spännande om rollpersonerna får reda på sanningen om skogsrået i ett sent skede. Kanske händer en del saker innan som får rollpersonerna att fundera över om allt står rätt till, men äventyret blir lite väl kort om rollpersonerna för reda på hur allt hänger ihop för tidigt.

Att få reda på att Ulves så kallade dotter egentligen är ett skogsrå kan ske på många sätt, och det är upp till spelledaren att avgöra hur det ska gå till. Kanske råkar rollpersonerna prata om Ulves ”dotter” i byn och någon häpen bybo kan då berätta att Ulve Svärdshjalt inte alls har någon dotter. Eller så kanske rollpersonerna följer med Hjalmar när han ska överlämna Vårkristallen till skogsrået och råkar precis innan skogsrået ska ta emot blomman se en bestialisk kosvans hänga ut under hennes klänning. Det kan till och med vara så att en av Ulves söner undgått att förtrollas och begett sig ut i skogen för att försöka hitta något slags motgift mot svartkonsten som hans far och resten av hushållet snärjts i och träffar de tappra rollpersonerna av en slump. Detta är bara exempel på hur det kan gå till och kommer spelledaren på en bra idé som passar hans äventyrsgrupp bättre så ska han så klart välja denna.

Dock är äventyret inte slut bara för att rollpersonerna upptäcker att fästmön är ett skogsrå. Hennes förtrollning är lika intakt för det och då såväl Ulve som hela hans hushåll plus de tre friarna är slavar under förtrollningen så kommer de vägra lyssna på de oförskämda dårarna som vågar påstå att Ulves älskade dotter skulle vara ett skogens väsen. I värsta fall kanske Ulve blir så rasande av rollpersonernas anklagelser att han beordrar sina män att göra slut på de uppstudsiga lögnarna. Det gäller således att rollpersonerna hittar ett sätt att bryta förtrollningen. Detta kan göras genom att dräpa skogsrået, en uppgift som inte är alltför lätt. Det måste göras i stor lönndom då både Ulve, hans hushåll och friarna skulle göra sitt yttersta att förhindra att en sådan sak skulle ske.

Ett annat sätt att gå tillväga är att försöka förhandla med skogsrået. Detta måste ske utan att Ulve eller några andra hör på och skogsrået kommer att ha ett anhang av troll omkring sig under tiden att förhandlingarna sker. Hon kommer tillslut att gå med på att bryta förtrollningen om hon istället får ta med sig en av rollpersonerna (den med högst Karisma) ut i skogen och bedriva otukt med denne. Skulle detta ske skulle rollpersonen dra på sig en av dessa möjliga åkommor, slå 1T6 för att åkommstabellen.



1T6	ÅKOMMA
1.	Rollpersonen har en ondskefull aura runt sig vilket gör att han för alltid kommer att bli misstrodd.
2.	Huden på rollpersonens rygg kommer allt eftersom att ta utseende som en ihålig och rutten trädstam.
3.	En kosvans växer ut på rollpersonen. Skär rollpersonen av den växer den ut igen inom tre veckor.
4.	Rollpersonen känner sig klaustrofobisk och panikslagen med kläder på sig och kommer därför för all framtid på -5 på allt han företar sig om han inte går omkring naken.
5.	Rollpersonen får ett sjukligt begär efter köttets lusta och blir om han inte får begå älskog minst en gång i veckan fullkomligt vansinnig.
6.	Rollpersonen förvandlas till ett väldigt fult halvtroll (får det exeptionella karaktärsdraget Avskyvärd).

När rollpersonerna lyckats bryta förtrollningen blir både Ulve och de tre friarna väldigt tacksamma. Ett gille hålls till rollpersonernas ära, Ulve tillkännager att rollpersonerna alltid är varmt välkomna i trakten och rollpersonerna får en gåva var. För att avgöra vilken gåva varje rollperson får slår spelledaren 1T10 på gåvotabellen.

1T10	GÅVA
1.	Ett vackert silversmycke föreställande en blomma (värde 40 sm).
2	En heltäckande ringbrynja (värde 70 sm)
3.	En påse innehållandes tre själkar Gaveblom med Fullständig verkan (värde 90 sm)
4.	Ett mycket fint bälte med silvermönster (värde 55 sm).
5.	En vacker silverring med en juvel i (värde 100 sm).
6.	En silvertacka (värde 100 sm)
7-8.	Tre björnpälsar (värde 30 sm).
9-10.	En mantel av mycket fint tyg med vackra mönster (värde 50)

Äventyrspoäng

Dessa äventyrspoäng delas ut till samtliga spelare:

Rp:na hjälpte Hjalmar när han var sårad	5 ÄP
Rp:na tackade ja till uppdraget	5 ÄP
Rp:na hittade Vårkristallen	5 ÄP
Rp:na klurade ut att Ulves ”dotter” var ett skogsrå	5 ÄP
Rp:na bröt förtrollningen	10 ÄP
En av rp:na hade samlag med skogsrået	-15 ÄP
Det var roligt som spelledare	-5-10 ÄP

Dessa äventyrspoäng delas ut individuellt:

Spelaren spelade sina roller övertygande	-5-10 ÄP
Spelaren visade respekt mot spelledaren	-5-10 ÄP





Index: Spelledarpersoner

Ulve Svärdshjalt



Ras: Människa
Kön: Man
Ålder: 43 år
Karaktärsdrag: Tålig (fys +2), Viljestark (psy +4), Trögtänkt (int -1)
Förflyttning: L10
Kroppspoäng: 28
Färdigheter: Geografi (Ejland) FV 8, Handel FV 9, Hantverk FV 10, Kulturkännedom (Ejland) FV 8, Religion (Gerbanis) FV 5, Riddjur FV 8, Skötsel (gård) FV 10, Strid FV 10.
Fördjupningar: Sigill (Handel), Specialvara (Handel), Heraldik; Ejland (Kulturkännedom), Boskapsskötare (Skötsel, Gård), Kampvana, Vapenbärare; Tvåhandssvärd (Strid), Rustningsbärare.
Beväpnad strid: 20 stridspoäng (5 stridspoäng bunden till ett vapen).
Vapen: Tvåhandssvärd.
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Rikemanskläder.

Seig Hökklinga



Ras: Människa
Kön: Man
Ålder: 22 år
Karaktärsdrag: Klipsk (int +1), Tålig (fys +2), Tvehågsen (psy -1)
Förflyttning: L10
Kroppspoäng: 24
Färdigheter: Geografi (Ejland) FV 10, Hantverk FV 7, Rörlighet FV 5, Kulturkännedom (Ejland) FV 10, Riddjur FV 5, Strid FV 8, Jakt och fiske FV 8.
Fördjupningar: Simma, Heraldik, Kampvana, Vapenbärare (Jaktbåde).
Beväpnad strid: 18 stridspoäng (5 stridspoäng bunden till ett vapen).
Vapen: Jaktbåge.
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Godsmanskläder, Ett litet lägerpaket, Ett vanligt jaktpaket.

Hjalmar Vindsporre



Ras: Människa
Kön: Man
Ålder: 25 år
Karaktärsdrag: Vig (smi +1), Älvalik (kar +2), Ömhudad (fys -1)
Förflyttning: L11
Kroppspoäng: 20
Färdigheter: Geografi (Ejland) FV 8, Hantverk FV 5, Rörlighet FV 8, Kulturkännedom (Ejland) FV 9, Riddjur FV 5, Strid FV 10, Jakt och fiske FV 6.
Fördjupningar: Simma, Heraldik, Kampvana, Vapenbärare (Bredsvärd), Silvertunga, Vältalig.
Beväpnad strid: 15 stridspoäng (5 stridspoäng bunden till ett vapen).
Vapen: Bredsvärd.
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Godsmanskläder, Ett litet lägerpaket, Ett litet jaktpaket.

Borse Stålheim



Ras: Människa
Kön: Man
Ålder: 26 år
Karaktärsdrag: Stark (sty +1), Ståndaktig (psy +2), Ovig (smi -2)
Förflyttning: L10
Kroppspoäng: 22
Färdigheter: Geografi (Ejland) FV 8, Hantverk FV 8, Rörlighet FV 4, Kulturkännedom (Ejland) FV 8, Riddjur FV 6, Strid FV 10, Jakt och fiske FV 7.
Fördjupningar: Heraldik, Kampvana, Vapenbärare, (Stridshammare), Sköldbärare (Liten sköld).
Beväpnad strid: 25 stridspoäng (5 stridspoäng bunden till ett vapen pch 5 stridspoäng bunden till sköldar).
Vapen: Stridshammare, liten sköld.
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Godsmanskläder, Ett litet lägerpaket, Ett litet jaktpaket.

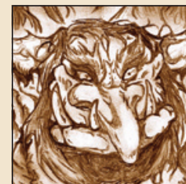


Skogsrået



Urstam: Yggdrajol
Ålder: 70 år
Karaktärsdrag: Gudalik (kar +4), Smidig (smi +2)
Förflyttning: L12
Kroppspoäng: 24
Färdigheter: Lönndom FV 10, Rörlighet FV 17, Strid FV 8, Tala Bastjumal FV 8, Tala Nordvrok FV 11, Jakt och fiske FV 8, Överlevnad (Skog) FV 14.
Fördjupningar: Holmgång (Strid), Kamouflage (Lönndom), Gömma sig (Lönndom), Smyga (Lönndom), Dold förflyttning (Lönndom), Ormtunga (Språk), Bett [Antal handlingar (Nivå I), skada (Nivå III)].
Förmågor: Förtrolla (För mer information, se Jorges Bestiarium eller Trudvangs stigar).
Holmgång/naturlig strid: 13 stridspoäng.
Bett: skada 1T10 (ÖP 10), Holmgång: skada 1T5

Gråtrollen



Ras: Gråtroll
Kön: Man
Ålder: 20-30 år
Karaktärsdrag: Trollstark (sty +4), Härdad (fys +1), Korkad (int -2)
Skräckfaktor: 1T5
Naturligt skydd: Hud, RV 1
Förflyttning: L15
Kroppspoäng: 36
Färdigheter: Lönndom FV 8, Rörlighet FV 8, Strid FV 15, Jakt och fiske FV 7, Överlevnad (skog) FV 10.
Fördjupningar: Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare, Vapenbärare (valfritt vapen), Holmgång.
Förmågor: Smittbärare, Nattsyn.
Holmgång: 20 stridspoäng.
Beväpnad strid: 30 stridspoäng (5 stridspoäng bunden till ett vapen och 5 stridspoäng bunden till sköldar).
Vapen: Ett valfritt.
Rustning: Härdat läder, RV 3.
Utrustning: Ett lägerpaket.

Kartan:

